

## REGULAMIN WARSZTATÓW

### I Organizator

1. Jedynym Organizatorem warsztatów tanecznych European Dance Meetings, odbywających się w dniach 21–26.08.2026 r., zwanych dalej EDM, jest Egurrola Dance Studio.
2. Warsztaty EDM odbywają się zgodnie z harmonogramem, cennikiem oraz zasadami organizacyjnymi opublikowanymi przez Organizatora na stronie wydarzenia warsztaty.com.pl, w Panelu Klienta lub w innych oficjalnych kanałach komunikacji Organizatora.

### II Warunki uczestnictwa

1. Prawo uczestniczenia w EDM mają osoby, które:
  - dokonają zakupu udziału w EDM przez Panel Klienta / system sprzedaży online Organizatora,
  - zaakceptują niniejszy Regulamin,
  - uiszczą odpowiednią opłatę zgodną z aktualnym cennikiem,
  - spełniają kryterium wieku określone w Regulaminie.
2. W EDM mogą wziąć udział osoby, które najpóźniej w dniu rozpoczęcia warsztatów ukończyły 16 lat.
3. Organizator ma prawo do weryfikacji wieku uczestnika. W przypadku niespełnienia kryterium wieku Organizator może odmówić udziału w warsztatach.

### III Sposób zakupu udziału w EDM

1. Zakup udziału w EDM odbywa się przez Panel Klienta / system sprzedaży online Organizatora.
2. Uczestnik może dokonać zakupu:
  - pojedynczych wejściówek na wybrane warsztaty,
  - albo jednego z dostępnych passów.
3. Pojedyncze wejściówki na warsztaty dostępne są w dwóch typach:
  - PL — wejściówka na warsztat prowadzony przez instruktora polskiego,
  - INT — wejściówka na warsztat prowadzony przez instruktora międzynarodowego.
4. Uczestnik może zakupić pojedyncze wejściówki PL i INT w dowolnej konfiguracji, zgodnie z aktualnym grafikiem, dostępnością miejsc oraz cennikiem.
5. Zakup kilku pojedynczych wejściówek jest możliwy wyłącznie wtedy, gdy wybrane warsztaty nie pokrywają się ze sobą w tej samej kategorii, w tym samym terminie i o tej samej godzinie.
6. System sprzedaży może uniemożliwić zakup dwóch lub więcej pojedynczych wejściówek na warsztaty odbywające się równolegle w tej samej kategorii, terminie i godzinie.
7. W przypadku kolizji terminów uczestnik zobowiązany jest wybrać jedno warsztaty, w których chce uczestniczyć.

### IV Passy EDM

1. W ramach EDM dostępne są następujące passy:
  - Street Pass,
  - Contemporary Pass,
  - Open Pass.
2. Pass uprawnia do udziału w zajęciach objętych danym typem passa, zgodnie z jego zakresem, grafikiem wydarzenia, dostępnością miejsc oraz zasadami organizacyjnymi EDM.
3. Street Pass uprawnia do udziału w warsztatach objętych zakresem Street Pass.

4. Contemporary Pass uprawnia do udziału w warsztatach objętych zakresem Contemporary Pass.
5. Open Pass uprawnia do udziału w całości warsztatów objętych zakresem Open Pass, zgodnie z grafikiem wydarzenia, dostępnością miejsc oraz zasadami organizacyjnymi EDM.
6. Zakres danego passa może być opisany w cenniku, ofercie sprzedażowej, Panelu Klienta lub komunikacji Organizatora.
7. Zakup passa oznacza zakup udziału w określonym zakresie warsztatów, a nie zakup zakwaterowania, wyżywienia, transportu, ubezpieczenia ani innych świadczeń dodatkowych.
8. Organizator może określić szczegółowe zasady korzystania z passów, w szczególności w zakresie liczby zajęć, rodzaju zajęć, bloków tematycznych, limitów miejsc oraz zasad wejścia na salę.

#### **V Brak rabatów ilościowych**

1. W EDM nie obowiązują rabaty ilościowe za zakup większej liczby pojedynczych wejściówek.
2. Cena zakupu wynika z aktualnego cennika oraz wybranego rodzaju zakupu:
  - wejściówki PL,
  - wejściówki INT,
  - Street Pass,
  - Contemporary Pass,
  - Open Pass.
3. System sprzedaży nie nalicza rabatów ilościowych znanych z innych wydarzeń lub produktów Organizatora, chyba że Organizator wyraźnie postanowi inaczej w oficjalnej ofercie EDM.

#### **VI Cennik i płatności**

1. Cennik EDM obejmuje wyłącznie opłatę za udział w wybranych warsztatach lub w zakresie wynikającym z zakupionego passa.
2. Wszelkie inne koszty, w szczególności koszty zakwaterowania, wyżywienia, podróży, ubezpieczenia oraz inne koszty dodatkowe, uczestnik ponosi we własnym zakresie.
3. O cenie udziału w EDM decyduje data skutecznego opłacenia zamówienia w systemie sprzedaży Organizatora, zgodnie z aktualnym cennikiem obowiązującym w danym dniu.
4. Opłat za EDM należy dokonywać za pośrednictwem Panelu Klienta / systemu sprzedaży online Organizatora.
5. Płatności online obsługiwane są przez bramkę płatniczą Paynow, której operatorem jest mElements S.A.
6. Dostępne metody płatności mogą obejmować w szczególności: BLIK, karty płatnicze Visa i Mastercard, szybkie przelewy online, Google Pay oraz Apple Pay.
7. Dostępność poszczególnych metod płatności może zależeć od aktualnych ustawień i funkcjonalności bramki płatniczej Paynow oraz systemu sprzedaży Organizatora.
8. Za skuteczne opłacenie zamówienia uznaje się płatność poprawnie zarejestrowaną i potwierdzoną w systemie sprzedaży Organizatora lub przez operatora płatności.

#### **VII Skuteczność zakupu i gwarancja udziału**

3. Liczba miejsc na warsztatach EDM jest ograniczona.
4. Samo dodanie wejściówki lub passa do koszyka nie gwarantuje udziału w EDM.
5. Organizator gwarantuje udział w wybranych warsztatach lub w zakresie wynikającym z zakupionego passa wyłącznie osobie, której zamówienie zostało skutecznie opłacone i potwierdzone w systemie sprzedaży Organizatora, o ile w momencie zakupu dostępne są miejsca.
6. W przypadku dużej liczby chętnych o możliwości udziału decyduje kolejność skutecznego opłacenia zamówienia.

7. Organizator ma prawo zakończyć sprzedaż wybranych wejściówek, grup, warsztatów lub passów, jeżeli liczba uczestników osiągnie maksymalną dopuszczalną liczbę miejsc.
8. System sprzedaży może automatycznie zablokować możliwość zakupu po wyczerpaniu limitu miejsc.

### **VIII Limity miejsc i zmiany organizacyjne**

1. Organizator ma prawo do ustalenia limitów miejsc na poszczególne warsztaty, grupy, sale, bloki zajęciowe oraz passy.
2. W przypadku opłacenia udziału w zajęciach, które nie mogą zostać zrealizowane z powodu decyzji Organizatora, uczestnik ma prawo do:
  - przeniesienia opłaty na inne dostępne zajęcia w ramach EDM,
  - albo zwrotu wpłaconej kwoty za niezrealizowane zajęcia.
3. Organizator ma prawo do odwołania całości lub części EDM, jeżeli liczba uczestników jest zbyt mała do pokrycia kosztów organizacyjnych lub z innych ważnych przyczyn organizacyjnych.
4. W przypadku odwołania całości lub części EDM uczestnikom, którzy dokonali opłaty za odwołane zajęcia lub pass obejmujący odwołaną część EDM, przysługuje zwrot wpłaconych środków w odpowiednim zakresie.

### **IX Zmiany w grafiku**

1. Organizator ma prawo do wprowadzania zmian w grafiku EDM.
2. Zmiany mogą dotyczyć w szczególności:
  - godzin zajęć,
  - sal,
  - instruktorów,
  - kolejności zajęć,
  - podziału na grupy,
  - organizacji bloków warsztatowych.
3. Zmiana grafiku, sali lub instruktora nie oznacza automatycznie odwołania EDM ani podstawy do zwrotu opłaty, jeżeli Organizator zapewnia realizację zajęć w zmienionej formie, terminie lub z innym instruktorem.
4. Organizator dąży do starań, aby informacje o istotnych zmianach w grafiku były przekazywane uczestnikom w rozsądnym terminie.

### **X Rezygnacja uczestnika**

1. W przypadku pisemnej rezygnacji z udziału w EDM w terminie do 14 dni przed datą rozpoczęcia warsztatów, tj. przed 21.08.2026 r., osobie rezygnującej może przysługiwać zwrot wpłaconej kwoty za pojedyncze wejściówki albo zakupiony pass, po potrąceniu przez Organizatora kosztów poniesionych w celu organizacji EDM.
2. Wysokość potrącenia zależy od konkretnego przypadku.
3. Organizator informuje, że średnie wartości potrąceń mogą stanowić większość lub całość wpłaconej kwoty.
4. Rezygnacja powinna zostać złożona w formie pisemnej lub mailowej na adres wskazany przez Organizatora.
5. Brak udziału w zakupionych warsztatach bez wcześniejszej skutecznej rezygnacji nie stanowi podstawy do automatycznego zwrotu opłaty.

### **XI Faktury**

1. Faktury za udział w EDM będą wystawiane na życzenie uczestnika.
2. Osoby zainteresowane otrzymaniem faktury proszone są o zgłoszenie danych do faktury zgodnie z zasadami wskazanymi w Panelu Klienta lub mailowo na adres: warsztaty@egurrola.pl.

## **XII Odpowiedzialność uczestnika i Organizatora**

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nieszczęśliwe wypadki podczas warsztatów EDM, z wyjątkiem przypadków, w których odpowiedzialność Organizatora wynika z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.
2. Uczestnik bierze udział w warsztatach z uwzględnieniem własnego stanu zdrowia, kondycji fizycznej oraz poziomu zaawansowania.
3. Uczestnik zobowiązany jest do stosowania się do poleceń Organizatora, instruktorów oraz osób odpowiedzialnych za bezpieczeństwo i organizację wydarzenia.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zniszczenie, uszkodzenie lub zgubienie rzeczy należących do uczestników, chyba że odpowiedzialność Organizatora wynika z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.
5. Uczestnik ponosi odpowiedzialność za szkody wyrządzone przez siebie podczas udziału w EDM.

## **XIII Zakaz nagrywania zajęć**

1. Zabrania się nagrywania, fotografowania oraz innego utrwalania zajęć tanecznych podczas EDM bez uzyskania zgody Organizatora.
2. Zakaz dotyczy w szczególności nagrywania choreografii, instruktorów, uczestników oraz przebiegu zajęć.
3. Organizator może wyrazić zgodę na utrwalanie wybranych fragmentów wydarzenia na zasadach określonych indywidualnie.

## **XIV Akceptacja Regulaminu**

1. Dokonanie zakupu udziału w EDM przez Panel Klienta / system sprzedaży online Organizatora oraz zaznaczenie wymaganych oświadczeń i checkboxów jest równoznaczne z przyjęciem do wiadomości i zaakceptowaniem niniejszego Regulaminu.
2. Uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się z Regulaminem przed dokonaniem zakupu.
3. Brak znajomości Regulaminu nie zwalnia uczestnika z obowiązku jego przestrzegania.

## **XV Dane osobowe**

1. Administratorem danych osobowych jest Egurrola Dance Studio z siedzibą w Warszawie, ul. Marcina Kasprzaka 24a, 01-211 Warszawa, NIP: 525-134-00-26, e-mail: studio@egurrola.pl.
2. Dane osobowe uczestników będą przetwarzane w celu organizacji i obsługi EDM, realizacji zakupu, kontaktu z uczestnikiem, obsługi płatności, wystawienia faktury, rozpatrywania reklamacji oraz wykonania obowiązków prawnych ciążących na Organizatorze.
3. Dane osobowe mogą być również przetwarzane w celach marketingowych, jeżeli uczestnik udzielił odpowiednich zgód.
4. Uczestnik ma prawo dostępu do swoich danych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, przenoszenia danych, wniesienia sprzeciwu oraz cofnięcia zgody, jeżeli przetwarzanie odbywa się na podstawie zgody.
5. Cofnięcie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania dokonanego przed jej cofnięciem.
6. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do właściwego organu nadzorczego zajmującego się ochroną danych osobowych.
7. Szczegółowe informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych mogą być przekazywane uczestnikowi w Panelu Klienta, przy zakupie, w polityce prywatności lub w innych dokumentach Organizatora.



#### **XVI Wizerunek**

1. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że podczas EDM mogą być wykonywane zdjęcia oraz nagrania wideo dokumentujące przebieg wydarzenia.
2. Materiały zdjęciowe i filmowe mogą być wykorzystywane przez Organizatora w celach informacyjnych, dokumentacyjnych i promocyjnych, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
3. W przypadku gdy do wykorzystania wizerunku uczestnika wymagana jest odrębna zgoda, Organizator może zwrócić się o jej udzielenie w Panelu Klienta, przy zakupie lub w innej formie przyjętej przez Organizatora.

#### **XVII Postanowienia końcowe**

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu, jeżeli będzie to konieczne z przyczyn organizacyjnych, technicznych, prawnych lub bezpieczeństwa.
2. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem zastosowanie mają obowiązujące przepisy prawa.
3. Aktualna wersja Regulaminu może być dostępna na stronie wydarzenia, w Panelu Klienta lub w innym miejscu wskazanym przez Organizatora.